MD攻略本004

雷霆計画・孔雀王2・超級忍者

完全攻略本

華泰書店

華鍵塞加電視遊樂攻略叢書SG004





孔雀王2
～幻影城

MD SUPER GAMES
完全攻略必勝本

攻略重點徹底解析。
快速擊破大作戰!!

The Super 超級忍者 SHINOBI

雷霆計画 Herzog zwei

華泰書店

華鍵出版社

攻略本目錄

本社爲電視遊樂器遊戲攻略本專業出版社

①請向全省各任天堂租售店購買。

②如專售買不到可請老板進貨等一兩天即可買到。

③再買不到多找幾家看看。

④郵購：

到郵局取劃撥單寫上帳號05484502華泰書店帳戶收通訊欄寫明您要購買的攻略本名稱數量和您的電話把書款存入郵局，本社收到書款即用掛號寄書。劃撥10天未收到書請電話查詢。電話 (02) 911-5021

⑤本目錄定價如有錯誤，皆以版權頁定價爲準。

編號	書名	定價
1	[illegible]	120
2	[illegible]	120
3	[illegible]	100
5	[illegible]	90
6	[illegible]	100
8	[illegible]	90
9	[illegible]	90
12	[illegible]	120
13	[illegible]	110
14	[illegible]	100
15	[illegible]	100
17	北斗神拳	90
18	[illegible]	90
21	[illegible]	100
22	[illegible]	120
24	[illegible]	120
25	[illegible]	100
26	[illegible]	100
28	[illegible]	110
29	[illegible]	100
30	[illegible]	100
32	[illegible]	90
33	[illegible]	110
34	[illegible]	100
36	[illegible]	120
37	[illegible]	90
39	[illegible]	130
41	[illegible]	130
42	[illegible]	110
43	[illegible]	100
44	小叮噹	120
46	[illegible]	100
47	[illegible]	90
48	[illegible]	90
49	[illegible]	90
50	[illegible]	90
51	[illegible]	110
52	[illegible]	100
53	[illegible]	100
55	[illegible]	100
56	[illegible]	100
57	[illegible]	100
58	[illegible]	100
61	[illegible]	100
62	[illegible]	90
63	[illegible]	120
64	[illegible]	90
68	[illegible]	100
69	[illegible]	100
70	[illegible]	100
71	[illegible]	100
72	[illegible]	100
73	[illegible]	100
74	[illegible]	100
75	[illegible]	70
76	[illegible]	120
77	[illegible]	100
78	[illegible]	70
80	[illegible]	90
81	北斗神拳二代	100
82	[illegible]	70
84	[illegible]	100
85	[illegible]	90
86	[illegible]	90
87	[illegible]	90
88	[illegible]	90
89	[illegible]	90
90	[illegible]	70
91	[illegible]	100
92	[illegible]	120
95	[illegible]	70
96	[illegible]	90
97	[illegible]	90
102	[illegible]	90
103	[illegible]	100
104	[illegible]	90
105	[illegible]	120
106	[illegible]	100
107	[illegible]	100
108	[illegible]	90
109	[illegible]	100
110	[illegible]	120
111	高橋名人二代	130
113	[illegible]	90
114	[illegible]	120
115	[illegible]	100
116	[illegible]	90
118	[illegible]	100
119	[illegible]	100
120	[illegible]	130
122	[illegible]	130
124	[illegible]	130
125	[illegible]	120
126	[illegible]	130
127	[illegible]	120
128	[illegible]	100
130	[illegible]	100
131	[illegible]	100
132	[illegible]	100

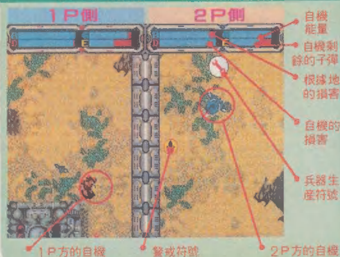
Herzog Zwei



雷霆計劃

無 HEX 無 TVRN 制的新感覺派超大型 SF 模擬戰爭遊戲登場了！實戰的風格一速度・戰術以及瞬間的正確判斷，將是決定勝負的關鍵！

主要畫面就是這個樣子



能讓2個人一起玩的遊戲

普通的模擬遊戲，如果讓很多人一起玩，會很耗時間，所以不太實用。可是這個「雷霆計劃」雖然只能讓2個人玩，但是沒有輪流的概念，因此在差不多30分鐘左右即可決定勝負，所以可以讓2個人玩得很痛快。



▲一個人單打時，可以使用全畫面玩



▲2個人双打時，可以把畫面左右分開。另外一個人玩的時候也可以選擇這種方法。

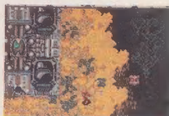
用步兵型態來做援助射擊

指令機可以從飛行型態變形爲步兵型態，而且也能夠攻擊敵人的兵器。若敵人攻擊自己的陣地，而且自軍的兵器又不在附近的話，就可以用步兵型態來擊退。還有，若想讓兵器能猛烈攻擊敵人，則可以將飛行型態突然改變爲步兵型態，來做援助射擊。

兵器和指令機的聯手作戰可以提高模擬遊戲的戰術性。所以這個遊戲是很有趣的。



▲步兵型態可以攻擊敵人的兵器，可是也可能同時受到攻擊。



▲也可以用強行衝進敵人陣地以破壞兵器的方法。

自機爆炸會損失時間

雖然指令機很方便，可是並非是無往不利的。只要受到某種程度的損害，或在移動之際，將能量消耗殆盡，就會爆炸。爆炸後只需耗費一些金錢，即會自動將指令機重新組合加入戰鬪，而不會就此GAME OVER。問題是復活需要很長的時間，錢不够時間會更長；而且它是在根據地復活，所以要再回到前線也要花時間。對於必須即時處理來進行遊戲戰略來說，時間就是最重要的要素。



◀能量用盡就會像這樣……



◀雖然會在根據地復活，可是……

補給也要利用自機

各兵器的行動都要消耗能量以及彈藥，爲了補給這些，所以要生產補給車，並且要配置在附近。但是因爲補給車的動作很緩慢，往往在重要關頭時無法供應兵器，而且兵器有損傷時也無法修理。因此，實際上的供應是由指令機把它帶到我方基地上空而完成修補的。



▶「／」的記號是表示彈藥或能量用盡。此時敵人來襲就慘了。



◀載運兵器時，就能夠看到兵器的狀態。



▲把兵器搬到中繼基地上，那麼就能補足所有的裝備並加以修護。

生產兵器

兵器和普通的模擬遊戲一樣，在使用之前需要先生產。可是一次只能生產一個兵器。而且當生產中的兵器尚未完成之前，不能再生產新的兵器。不同的兵器生產時間也不一樣，所以要在仔細的考慮之後，再發出生產命令，不然就會因爲時間的損失，被迫到絕境。注意要先選好命令，再生產兵器。



▲在中央上面有一個扳手的符號就代表在生產中。



▲完成後在中繼基地被受領。

兵器可以自動執行任務

除了必須自己操作的指令機以外的兵器沒有必要一個一個自己控制，而要給予它們命令，讓其自動執行該項任務。一發出攻擊或防守的指令，它們就會自動依命令執行任務。能夠真正自己攻擊，這才厲害………。



◀步兵很努力地佔據中繼基地。

兵器的動作指示

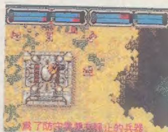
雖然兵器可以任意移動，可是各兵器都必需附加指令的標誌。根據標誌的內容，讓各兵器行動。而戰略則是由生產兵器和指令標誌共同決定的。指令標誌可以決定基本上的活動，所以要根據不同的場合來附加標誌。標誌在生產中則非附加不可；而且也會消費金錢。



◀生產兵器時，有必要先指定標誌。



▶變更標誌來指示兵器。



爲了防守需要而靜止的兵器

7種指示標誌

標誌	說明
	通常是靜止，在敵人接近時才會向敵人方向移動。
	固定地守在放置的地點，敵人來襲時會轉動砲塔方向攻擊。
	無視敵人的接近，直接向最近的中繼基地突入。
	一邊做環狀動作，敵人接近就會自動攻擊。
	會自動走向敵人的根據地，並且展開攻擊。
	朝著最近的中繼基地移動。若有敵人出現則優先應敵。
	只有補給車能使用。在周圍巡邏，並補給自己的軍隊。

奪取中繼基地以攻擊根據地

遊戲的最終目的就在於破壞敵人的根據地。因此要確保中繼基地的供給是很重要的。這一點和超級大戰略是同樣的體系，只是和超級大戰略不同的是要防守中繼基地很難，若指令機很少靠近中繼基地察看，一不小心就會在不知不覺中成爲敵人的，所以務必要留意。


▶把辛辛苦苦奪取的中繼基地要塞化，也是一個方法。


◀去去去，只有步兵才能佔領中繼基地。



▶一佔領中繼基地以後，顏色就會改變，而成爲自軍的。


▲根據地的損害變成0的話，就會爆炸，而遊戲也告結束了。

8種地圖以及 4種思考類型

在「雷霆計劃」上能夠玩的地圖全部有8種，而電腦的難易度又可分爲4個階段，所以合計能用32種模式和電腦對戰。在這些模式中獲得勝利並不會在選擇畫面時表示出來。如果全部攻擊完這32種模式，則會很隆重的結束這遊戲。各地圖有各種代表性的地形存在，這也是和普通的Hex型模擬遊戲不同之處。地形不單純才能玩得盡興。

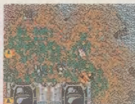


▲選擇地圖畫面時，各地圖的名稱與略圖都會標示出來。



▲有各種佈滿荊棘的地形。

在模擬遊戲中常成爲問題的是電腦的思考時間，可是兵器增加再多，幾乎也不會有什麼很大的改變，又沒有等待的時間，所以不會發生像格子型的模擬遊戲那樣一回合就要等幾十分鐘的情形。而且電腦那邊的指令機的行動相當具有戰略性，假如一不小心，就會被突破防衛網，而直接攻擊根據地，那就不妙了。



▶敵人的配置相當具有戰略性，所以很厲害。



◀不小心一點的話，根據地會遭受攻擊。

▼不知不覺中已經具有相當多的裝備。

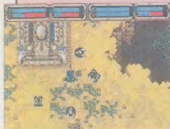


認識地形來考慮戰略

在這裡要介紹各兵器走動的場所。地圖相當寬，所以雖可從一個角落向另外一個角落斜向移動，可是指令機的能量有可能用完。在這裡雖然兵器能任意移動，可是有的地形却不能讓某些兵器通過，或是會降低移動速度等等。所以一定要利用指令機把兵器輸送到恰當的位置才行。

中繼基地

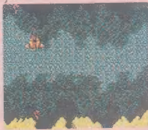
這裡是中繼基地，若派步兵４入侵入，就會變成我方的基地。這裡也能補給指令機能量的供應或領取生產的兵器。



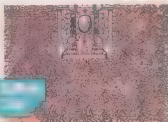
▲重要的中繼基地必然會成爲如地獄般的激戰區。

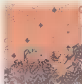
河　川

在這河川內，任何兵器都不能移動。在海的地圖上雖然能生產小船，可是在河川的地圖上却不能。所以在這裡的輸送，也只有靠指令機了。



▲任何兵器都不能通過河川，只有指令機才可以。

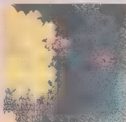




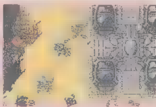


[illegible]崖

這個懸崖步兵可以移動，可是車輛卻無法通過的有趣地形，在地圖上有的地形是步兵、車輛都不能通過的，所以兵器的行動就受到限制。不過像這種地圖反而比較有趣！



破壞根據地是本遊戲的最終目的。如果1P方或2P方任何一邊的根據地耐力變成0，遊戲就會結束。假如想擴大領土，就要用兵器去突襲敵人的根據地。如果自軍的根據地受到攻擊，則會有SOS的記號顯現出來。

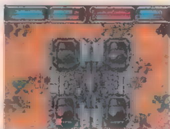


雖說是平地，可是還有存在著凹凸不平的地形，會妨礙陸上兵器的行走走。如果有岩石的話，砲彈就不能向前飛，所以可以當做防護盾使用。在戰略上看起來似乎是有利的地形，可是實際上在這種荒地是不戰鬥的。所以將它視為僅僅會妨礙行動就可以了。



玩的人唯一能操作的變形戰鬥機

在「雷霆計劃」中必須自己親自操作的是一架稱為指令機的戰鬥機。操作這部戰鬥機可傳送生產指令或把生產的兵器運送到前線。指令機就像射擊遊戲中那樣能夠飛行，假如能很迅速地操作指令機，就能很有利的運用戰略。



▲通常保持飛行型態，可是有時會變形

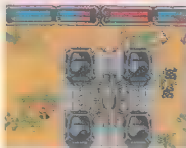
廢止Hex(格數)和Turn(輪回數)的制度

一看到畫面就知道沒有格子，同時也沒有 Turn 這個輪流的概念。所以假如你一直是迷迷糊糊的話，而敵人却在不斷地擴充自己的兵器，因此就構成這個戰術勝於戰略的模擬遊戲。



▲因為沒有格子，所以兵器能自由移動

▼破壞敵人的根據地是遊戲的最終目的

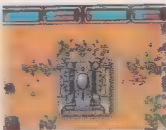




▲須藉著中繼基地和敵人作戰

主要目的在於運輸兵器

在「雷霆計劃」中並沒有像卡車的運輸兵器，那麼怎麼辦呢？這時就必須用指令機來輸送。「雷霆計劃」和普通的模擬遊戲不同，並沒有規定讓前方有敵人時就會被擋下來，所以假如能夠順利地繞到敵人後面，就能夠直接攻擊敵人的根據地。



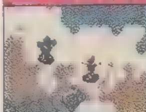
▲[illegible]



▲[illegible]

▪▪ [illegible] ▪▪

[illegible]步兵　消耗能量……小



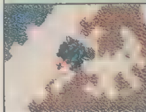
這是指令機的變形型態，也是消耗能量最少的型態。因爲其缺少移動的速度，所以只能在看到地形後才能移動，這就是它的缺點。可是它是唯一對地面敵人的兵器具有攻擊的能力，所以有援助射擊的功用。

[illegible]　消耗能量……中



雖然比機動步兵型態多消耗３倍的能量，可是因爲能在空中飛行，所以能在地圖上的任何地方移動。其移動的速度快，而且能夠迅速移到戰地。這是指令機的正常型態。

空運型態　消耗能量……大

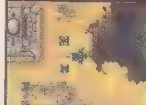


此型消耗的能量是高速戰鬥機的３倍、機動步兵的９倍，雖然是這麼多的能量，可是爲了運輸兵器，這也是沒辦法的事。其移動速度較高速型慢，要注意敵人的指令機和對空飛彈。

在雷霆計劃中能生產的兵器全部計有8種，雖然數目很少，可是可以分為必要的最小限度的類型，在管理上比較容易，所以可以說是比較恰當的數目。

※裝甲車AMR-51D及戰車TAX-52在車體被擊毀後，內藏的步兵會來繼續

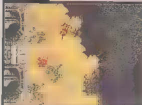
移動速度很快，成本也很低，對於在根據地的突襲，是很有效的兵器。



也可以用在對空兵器護衛方面。

生產價格	生產時間	耐久力	行動範圍	彈數
1300	3	3	3	70
飛彈	移動速度	探索範圍	攻擊力	使用地區
—	5	1	3	陸

移動力雖慢，可是攻擊力和防禦力卻很強，所以可以做為防衛以及攻擊方面的有效兵器



是攻擊根據地時不可缺少的兵器。

生產價格	生產時間	耐久力	行動範圍	彈數
3200	4	7	5	60
飛彈	移動速度	探索範圍	攻擊力	使用地區
—	4	1	5	陸

對空車輛

可以對飛行型態的敵人指令機發射追蹤飛彈的低價兵器。

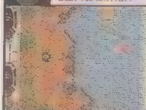


對空車輛盡量採用固定配置的方法。

生產價格	生產時間	耐久力	行動範圍	彈數
4300	4	5	2	—
飛彈	移動速度	探索範圍	攻擊力	使用地區
10	2	5	7	陸

固定砲台

可以對敵人的飛行型態指令機發射對空飛彈，也可以對地面兵器發射砲彈。



對於根據地的防備，特別能發揮威力。

生產價格	生產時間	耐久力	行動範圍	彈數
15000	6	6	—	88
飛彈	移動速度	探索範圍	攻擊力	使用地區
20	—	2	6	陸

攻擊執行該車原有的任務。

[illegible]

唯一能在水上移動，並活躍於海或湖的地圖上的兵器。

以快艇來攻擊陸上比較有利。

生產價格	生產時間	耐久力	行動範圍	彈數
3400	5	4	6	50
飛彈	移動速度	探索範圍	攻擊力	使用地圖
—	1	3	3	海

補給車

到處巡迴並在附近自動補給，可是是動作緩慢的兵器。

要配置在最前線的中繼基地上。

生產價格	生產時間	耐久力	行動範圍	彈數
1500	3	3	—	—
飛彈	移動速度	探索範圍	攻擊力	使用地圖
—	3	—	—	陸

摩托兵

能夠高速移動，而且成本低廉，只是裝甲稍嫌薄弱，最適合攪鬧敵人的根據地。

可以用摩托兵去強襲敵人的根據地。

生產價格	生產時間	耐久力	行動範圍	彈數數
950	2	2	3	30
飛彈	移動速度	探索範圍	攻擊力	使用地圖
—	6	1	1	陸

[illegible]

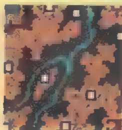
只能佔領中繼基地的兵器，雖然移動力慢，可是不會用盡能量。

基本上是不戰鬥的兵器。

生產價格	生產時間	耐久力	行動範圍	彈數
500	1	1	—	80
飛彈	移動速度	探索範圍	攻擊力	使用地圖
—	1	1	2	陸

ABGRUND 基本野戰

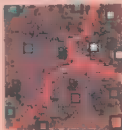
這是基本野戰的陸戰地圖。流過中央的河川，屬戰略上的重點，並沒有兵器可以越過這裡。如果要利用河川旁邊的中繼基地來運送兵器，這裡就會變成激戰區。其實只要用步兵就可以通過懸崖，所以沒有必要輸送到中繼基地的附近。



◀大部份都是平地，沒有任何一處關卡備有中繼基地，所以都是從一無所有開始的。

VULKAN　溶岩地帶的戰鬪

這個地圖很像火山地帶，而溶岩就像河流般流動。只有存在陸上兵器的「雷霆計畫」中，並沒有能夠越過溶岩的兵器。即使任意讓兵器進行，也會在溶岩中被破壞，所以只好用指令機從上空越過了。





LOCH 在岩石場的戰鬪

這裡是鋸齒形的岩石絕壁。這個地方就是連步兵也爬不上去，所以需要高效率的兵器運輸。可是在平坦部分障礙也不少，所以在接近敵人陣地某個程度時，讓步兵自己行走也是個辦法。



STRAND 在浮島上的作戰

這是 8 個地圖中唯一以海爲主的地圖。在地圖上，小船相當活躍。因爲指令機在海上不能變形爲步兵型態，所以一從海上開始就會遭受砲擊，同時也無計可施。若在島上配備大量對空飛彈，指令機就無法接近。



STADT　未來都市的市街戰

這個地圖表示市街戰。都市大多是平坦的路，所以步兵，戰車都能自由走動。至於障礙物，頂多只有建築物無法通行，所以兵器的自行率相當高。所以是一個看起來簡單，可是實際上很難攻擊的地圖。

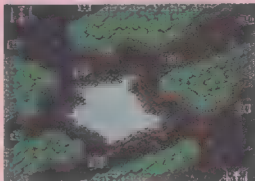


EISFREI 雪和海的舞台

以地形來說，海和陸地看起來好像各佔一半；可是海上有結冰部分，所以小船行動的自由度降低，而且雪的斜面會滑，所以要注意步兵型態的戰鬥以及兵器的配置。另外有冰戰，海戰的地圖。



像是一個處於熱帶雨林區的森林地形。地圖中還有減低地面兵器行動效率的沼澤地■。十分具有神秘氣息的一關。

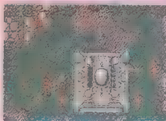


WALDUNG　森林與沼澤的戰爭

在地■中央是沼澤。要注意在沼澤中移動很費時的問題。相反地，因爲有這個問題存在，所以一般都不■注意到這個沼澤，所以可以考慮從這裡秘密進行戰略。基本上在森林之中選擇前線基地，也是一個很有效的方法。



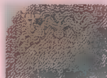
◀左下的中立基地和右上的中繼基地將成爲激戰區。而沼澤可以有效利用



▲存在於森林與森林之間的中繼基地是戰略上的重點，如果要各個擊破是相當難做得到的

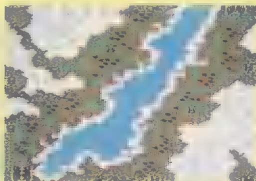


◀將戰車行走沼澤地■以橫斷中央也是一種方法



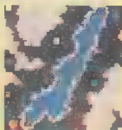
▶雖然不能通過■林，不過大部分都森■瀰極平■

擁有廣大沙漠地帶的地形。中央的小湖與周圍的綠樹使全體畫面呈現綠洲的景象。令人有一種安定的感覺。

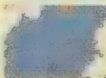


OASE　湖泊與平地戰

中央是湖泊，兩邊是陸地。湖泊是戰略上的重點。因爲在湖上攻勢比較薄弱，所以只要讓小船自走，總會走到敵人的根據地。如果能在湖畔進行陸上攻擊來支援，那就更完美了。攻擊接近根據地的湖畔中繼基地也是你重點。

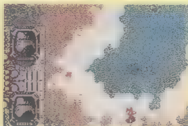


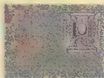
◀因為在地面對著湖泊，所以只能用小船攻擊，可是也有了地上支援



◀雖然是湖泊，[illegible]

▼面對湖泊的根據地可以說是處於[illegible]





▶[illegible]

[illegible]

兵器名稱

兵器型式

指令種類

現有金額

雷達圖



兵器本身的造價與指令的價格的合計金額

地圖上我方兵器的總數（包括步兵）

運輸中的兵器（在運輸中才會有表示）

Ⓓ表示兵器的耐久度

Ⓖ表示兵器所攜砲彈的殘量

Ⓔ表示兵器所攜燃料的殘量

Ⓜ表示兵器搭載的飛彈的殘量

戰鬪中的指標

在戰鬪中所出現的警告標誌，最重要的就是右邊的兩種。如果在作戰中遇到這兩種標誌，一定要特別注意。



誘導飛彈接近

誘導飛彈是對指令機殺傷力最強的兵器。而且無論指令機變成何種型態均有效，因此此記號出現時要趕快跑！

雷達的使用

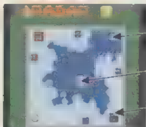
在無法直接看到的戰區，必須使用雷達來觀測敵人的動向用左右或A鈕交換長程或短程。



根據地遭到敵人攻擊

當我方根據地受到敵人的攻擊時，不但會發出警報，還會出現此記號。此時必須趕回根據地查看，否則十分危險。

長程用雷達



▲[illegible]

短程用雷達



▲[illegible]

CONT(接關)的方法

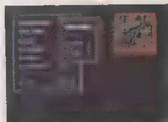
"雷霆計画"在每通過一關時，都會顯示出接關用的密碼(PASSWORD)以備下次要玩時使用。要輸入密碼時，首先在標題画面時按下開始鈕，然後當指令欄出現時，選擇CONT(若選START則會從頭開始)；然後用十字鈕的上下左右選擇欲輸入的字，用C鈕決定。輸入完畢後選"END"即可。



▲[illegible]



▲密碼正確，再按A鈕即可進入遊戲



▲[illegible]
JKJOIGJAOLA[illegible]
過過嫄)

全部共32關！

有些人以為雷霆計画是沒有結束画面的，其實不然，雷霆計画也有結束画面。地圖有8種，每一種地圖又有4個階段，總計有32關。32關全部通過時，就會有結束画面。每通過一關，該關的字母就會如左圖一樣變暗。而A～D的階段，A最簡單，D最難；難易度不同時，電腦側的初期防守配備也會不同。(最難時，對方一開始就會在根據地配置固定砲台)

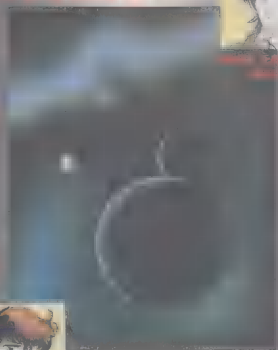
一關終了時的画面



勝利者

BRAIN	操縱者
BASE	中繼基地數
UNIT	兵器生產數
BODY	自機生產數
PASSWORD	接關密碼







在黑暗中長眠了許久，第六天魔王，再度甦醒了；而邪惡之城"安土城"因此重現人間，世界呈現一片混沌不安的景象，黑暗再度籠罩大地，聖獸與惡魔亦在此時相繼由長眠中復出，欲將人間變爲地獄之顯。

而在此之際，黑暗中生出的光之使者，背負了美麗的光之翼，前來拯救世人，其名爲"孔雀"…………



孔雀王

幻影城

●…體力回復

●…氣力集中加速

1…1 UP

T…孔雀明王大咒

畫面構成是非常普通的。在上方是表示術的選擇，下方是表示體力或殘餘人數等。其他的則無關緊要，只要時時注意術的選擇即可。

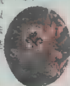


表示孔雀的氣力狀態。氣力計紅色的部份越長，所發出的攻擊就越強大。

孔雀所能使用的法術。一次不能同時使用二種法術。所選擇的術會明顯的表示出來。最初只是發勁而已。



幫助孔雀的寶物。除了體力回復或氣力促進，1UP以外，也有強力的法術。發現了好像是寶物的東西的話，一定要取得。



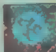
▼也有武器或1UP。

表示現在的體力。全部消失的話，會失去一個角色。取得寶物即能回復體力，最多只能到達3格。



熟悉的 ITEMS

青色的球——離塵垢靈珠，會消除身上不乾淨的魔物，使體力回復；取得了紅色的球——執持靈珠、可使氣的凝集順暢，能將氣力計快速的提升到最高。



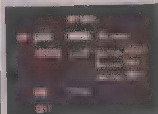
離塵垢靈珠



執持靈珠

熟悉的 OPTIONS

這是已熟悉的遊戲內容設定畫面。上方是LEVEL（看起來好像等級不同般，事實上只是殘機數不同而已）鈕的位置設定，以及變成ＢＧＭ的音樂測試．EXIT 是回到標題畫面。



孔雀集結了各種的印，能喚出神　佛等超自然的存在，能對敵人發揮他的能力

發勁

孔雀最初能使用的技。把氣集合在身體的一部分（手集），然後對敵人放氣，如此，就能嚴重傷害在前方的敵人。貯存氣的時間愈長，愈能放出強力的氣。



長時間押住攻擊鈕，威力就會增加

不動明王火焰咒

「南莫三曼多縛日羅赦憾」

據說是能將不淨之物全部燒掉的不動明王之火。操作這種強力的火，就能把靠近的魔物燒成灰，將牠們消滅。

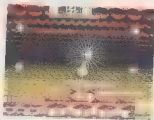


長時間押住攻擊鈕，火焰就會變長。用方向鈕能改變火放射的方向。

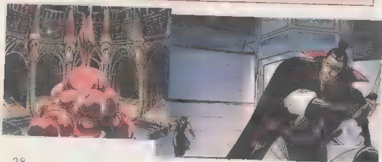
觀世音消魔咒

「南無薩婆勃陀達[illegible]」

藉著觀世音菩薩的法力，將邪惡之物趕回冥界的術。含有神秘能力的六個光塊，會朝著[illegible]方向發射出去，擊敗周圍的魔物。



長時間押住攻擊鈕，放開時光球會在畫面內跳躍。



孔雀明王大咒

「達臘愉吉羅帝莎訶　南謨没駄野　南謨達磨舒　南謨僧伽耶」

在孔雀所擁有的密法中，是最大的秘技。會喚出埋藏在孔雀本身內孔雀王的能力，當此能力被解放出來時，能一口氣消滅周圍的邪惡者。



這個咒文只能使用與取得咒符的張數相同的次數而已。而且也没有必要貯存氣，所以，押下攻擊鈕的同時就能使用了。

法術的顯示欄

能使用的法術

理在使用中的法術

氣力計

1 森林

舞台1的森林是包圍著安土城的天然要塞。去吧！孔雀。

一面是敵人的大將信長爲了要使聖闘開比姆復活，所建造包圍安土城的森林。



不知道爲什麼有4隻手（還不是看起來好像4隻手呢？）的奇怪和尚，當他們在施術時會做出一大堆動作，可趁此機會解決他們；不過也有和尚會突然出現，要注意。



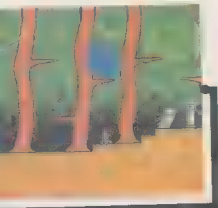


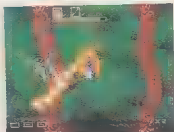


看起來很強且會發出許多子彈（無法以攻擊抵消）的傢伙。其實一點也不強，所以，用一發最強的發勁即會自畫面上消失！



中頭目的蛇怪，牠的頭是弱點，所以要躲避從牠口中噴出的子彈，給牠一個氣力全滿的發勁！只是個唬人的傢伙！





這個傢伙旋轉時攻擊是無效的，要跳到最高的樹技上貯存氣力等待，等待上來的瞬間向下放火燒牠。氣力不全滿也無所謂。擊中6次，就會獲勝了。

BOS面



六天使

迷宮似的樓梯面。如果跌下去的話，要再上來是非常麻煩的。



小鬼與和尚的搭配。不過，兩個小鬼意外的強，[illegible]給牠二發最強的發勁，否則就不會死透。[illegible]一[illegible]的頭目一樣強。



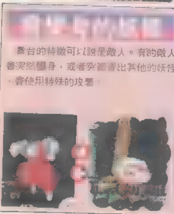
對[illegible]關的頭目六天使，一般是使用遇到牠以前能獲得的觀世音消魔咒。但因敵人只會從孔雀的左方出現，稍稍使用發勁狙擊，是高分數式的行技。

火焰之術有效！

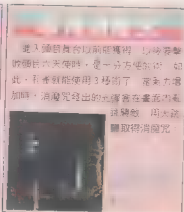


第2個舞台是縱[illegible]中心的名腸面。在舞台中，不僅會有許多使用特殊攻擊的敵人，而且牠們也會從樓梯等的繩梯上攻來。所以，要知道很可能陷入苦戰中。使用火焰術比使用發勁更容易解決牠們。首先，[illegible]火焰將畫面上的敵人都消滅以後再向前進。跳躍時，也要這麼做。如此，就不會遭受不必要的傷害了。這裏的頭目是六天使，把六天使全部擊敗的話，就能過關了。有效地使用不動明王火焰咒，是過關的要訣。

舞台的特徵可以說是敵人。有的敵人會突然變身，或者突然冒出其他的妖怪，會使用特殊的攻擊。



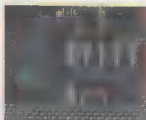
進入頭目舞台以前能獲得，以後要擊敗頭目六天使時，還一分方便的術。如此，孔雀就能使用3種術了。當氣力增加時，消魔咒發出的光彈會在畫面內亂跳[illegible]。[illegible]取得消魔咒。



到頭目舞台去

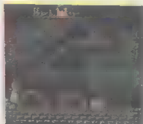
頭目

六天使並不是一個塊頭很大的頭目，而是6人一組的集團型頭目。要過關時，需要對付這6個人。敵人是分散的，且一會兒出現，一會兒消失而發動攻擊。因為不知道牠們會在何處出現，所以不容易用火焰咒或發勁來攻擊，在這裏，要利用剛剛取得的觀世音消魔咒。事前要貯存氣力，敵人一出現即要使用咒術。把敵人全部消滅的話，就能過關了。









STAGE 2 MAP

STAGE 3 安土城

跳躍與迷宮、火焰的面。不過，即使從樓上掉下去，也不會摔死。



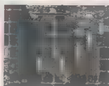
又跌下去了，不過不會死。但是，這一面因為能獲得1UP及孔雀明王大咒，所以能去的地方都要調查。



事實上，這一面並沒有中頭目和大頭目的。先能破壞的硬死壁頭君即可。是舞台6的練習。











1UP寶物

雖然與進路沒有關係，但這裏有1UP寶物。對這個佈滿陷阱的舞台而言，是非常有利的。就在這裏增加自機，以後就容易應付了。



破壞了接近本舞台出口下方的海葵壁，就會出現。現在，一切的術都擁有了再來只是擊敗下一個"傀獸"的頭目們而已。





STAGE 3 MAP

這一面好像是迷宮一般，從牆壁噴火過來像外星人的傢伙，是個打不死的傢伙，而且，更傷腦筋的是噴火的間隔非常短，連面構成也是跳躍的連續，在這種地方會不會有敵人出現……，假使跳躍失敗而掉下去的話，要從最下方再爬上來。

4 魔獸

跳躍時機決定了一切的面，掉下去時也不要忘了記取慘痛的教訓！



這個鬼靈似的傢伙，朝這裏繼續追擊，煩死人了！所以，假使出現了會生產魔人的傢伙的話，要馬上"解決牠。



要充分掌握活動岩石的位置，是過關的秘訣。雖然會沈下去，但有些並不會沈到底，對於這種不會完全沒入火海的岩石，不要忘了它的位置。



（※註："△"表示該岩柱不會完全沈沒；"◡"表示該岩柱會完全沈沒，但仍會自動再浮出者；"⌐"表原本不會動，踩上即會沈沒的岩柱）

總之，跳躍時機和落地時消滅岸邊的魔人，其中之一沒配合好的話，就會[illegible]。在上下的岩石中，有的岩石只會下沈到某些的程度而不會完全沈沒。所以，要仔細的判斷。因為中頭目會出現 2 次，所以相當麻煩，不要二次犯同樣的錯誤。





中頭目



這種中頭目會出現2次。但是如果躲在畫面右下角用觀世音消魔咒射擊的話，就能擊敗牠了。蓋了打開時才能打倒牠，而所吐出的子彈可以打掉。

頭目



用發動或火龍咒確實攻擊對方的弱點頭，敵人發射出的火焰，會成拋物線掉落。只有在方的頭目有威脅性，所以，只注意左側頭目所發出的火焰即可。



STAGE 4

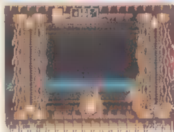
MAP





BOSS

STAGE 5 逆十字　前半（蜘蛛面）



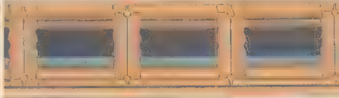


奇怪的是較強的小敵人會出現，要擊敗小敵人，是這種對基本[illegible]重視感覺的舞台。使用觀世音消魔咒是較佳的選擇。

2面的頭目六天使，復活後就是這些蜘蛛們。從六天使變成蜘蛛，就會突然變強，所以不可輕視之！

逆十字MAP

前半START

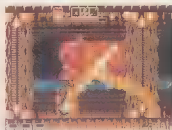


後半START

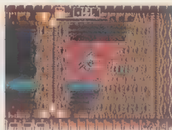




通過好像地下道的4面，就會進入好像是走廊的5面。終於漸入佳境。



從畫面外飛來蜘蛛，會聚在一起成爲中頭目，所以，假使貼在右端的話，會一下子就被打倒，要注意。



擊敗了中頭目，竟然有這種樓梯。好像在哪裏見過這種樓梯!?不過，在樓梯的另一端沒有旗桿，請多多包涵。





往後半



BOSS

後半(骨面)

這是會出現背骨或肋骨落下的地方。連小敵人的攻擊法也與前半稍有不同。



後半是，骨頭會對着上下造路，不容易行走。因爲小敵人會繼續出現，所以不要操之過急趕到前面去，要確保好的位置。



要到上方或下方？是非常不容易判斷的地方，雖然選擇了有陷阱的路，但多半都會有寶物，所以是不會吃虧的。

STAGE 6 迷宮



這個面是迷宮面，地圖當然比3面時的大且複雜。強敵依舊是會噴火的傢伙，不過火焰的威力沒有想像中強，事實上，碰到1、2次的程度是沒有關係的。而且，在這一面中有各種寶物，要確實的取得，不過，還是不可以掉下去。

➡STAGE6 MAP

與舞台3同樣的迷宮面。但是，地圖的大小和迷宮的複雜性都勝於舞台3，所以，不可輕視！總而言之，在這一面小心謹慎不要犯錯的話，就能過關了。所以，行動要特別慎重，如此，會成爲能取得許多在地圖中的寶物或1UP等有利的面。

不識相的傢伙



變成這樣的話，就稍微有點麻煩了．右上的鼠人會得意的發射出子彈．如果擊中他的話，是個不堪一擊的傢伙，所以沒有問題。

不要怕頭目



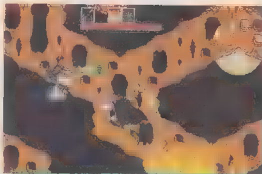
蜘蛛又疊在一起變成中頭目了。牠的弱點也是頭部，所以要用發動或火焰咒確實的擊倒牠。假使能冷靜應付的話，牠根本是不足以畏懼的！

STAGE 7

信長

終於疆面對這個遊戲中最大的敵人 — 信長。因爲非常強，要小心。

這一面是利用電梯不斷地上下移動而前進。看起來好像是非常複雜的迷宮，但實際上走的話，大部分是單行道，所以能繼續前進。不過，電梯落地以前，會遭遇狙擊，故要注意。頭目信長是非常強的。



STAGE 7

BOSS

織田信長

終於是最後的舞台了。雖然是不太長的面，僵屍人會出現，來到同一線上的敵人要消滅掉。有的敵人會在遙遠的上方飛行，這種傢伙可以不去理會牠。以後，就只是擊敗最後的頭目開比姆而已了。



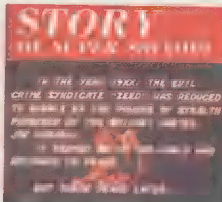
刀發亮了就會釋出激烈的攻擊，所以，要躲到信長的下方。但是，有的時候會打進子彈來，所以，必需要機警的閃躲。來到下方的時候，是個好機會，要給牠吃一計氣充足的發勁。沒有自信的人要使用消魔咒，對方一接近就發射！

STAGE 聖獸



到首領處的路程，不僅是筆直的且無障礙物。敵人只會從右方出現，所以，只要把同軸的敵人擊落即可。而且最後的頭目聖獸開比姆，是在中央的怪物，中央的臉是牠的弱點，因此要到左端用閃躲躲避敵人的子彈，同時用發勁攻擊。擊敗開比姆的話，就能救出阿修羅，而使阿修羅重新回到孔雀的身邊。

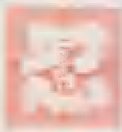






上面的影片擺在標題畫面後所出現的故事的一部分。因爲是用英文書寫的，所以，不是懂的兩種語言的人是無法閱讀的。爲了方便讀者的了解，因此特別把它翻譯成中文。

「在19××年，有一個巨大犯罪組織的頭目叫做“ZEED”。但他被忍者武藏與其伙伴消滅了。但是，三年後，“ZEED”比以前更增加威力，以“NEOZEED”的姿態復活了。他爲了發洩前次被擊敗的怨恨，便接二連三的攻擊忍者集團。此時，連忍者武藏的未婚妻直子都被抓去當作人質。武藏爲了替同伴報仇，以及救回直子，就獨自朝“NEDZEED”的總部攻去了」。這是相當複雜的因緣對決！

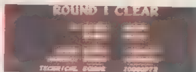




■過關時的畫面

在過關的時候，會出現下面的分數加算畫面。分數增加後，就會增加殘餘人數。能夠保持全滿的生命力，或者在過關時仍保有忍術，都會有額外的獎勵分數。至於秘密分數則要由你自己發現了！

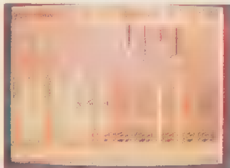
■ 過關画面



1 CLEAR BONUS……生命剩下的刻度數・1000分
2 PERFECT BONUS……能保持生命最大值過關的話就是10000分
3 TECHNICAL BONUS……忍術剩餘的次數・2000分
4 SECRET BONUS……除了加算以外是秘密

在主要畫面按下接開始鈕，畫面上方即會有顯示窗的表示。操作左右方向鈕，即可變更忍術的種類。

■忍術選擇顯示窗



A
雷之術
B
火龍之術
C
浮身之術
D
微塵之術

■忍術的使用

忍術的使用恰當與否，與遊戲的過關有著相當大的關連。當然，如果完全不用忍術，只使用純粹的體術也一樣可以過關；但這樣就使得遊戲變得十分艱難而缺乏成就感。強而有效的忍術攻擊，以及使用忍術時的動作，會使玩者感到更加過癮。一般而言，使用最為頻繁是雷之術；火龍之術在前半較有效；微塵之術則在後半對關頭目有效。

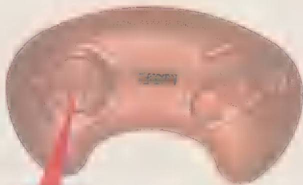
■遊戲結束(game over)畫面



最高紀錄的分數與你所獲得的分數會表示出來。
在這個畫面能夠接關(只限3次)。如要選擇CONTINUE後按A～C鈕的話，就可以由GAME OVER這一關的出發點重新開始。

操作方法

本遊戲是 1 人用的。所以搖桿要連接在本體的 1 號端子上，第 2 個搖桿則没有用處。



方向鈕 能夠讓武藏移動。依據按鈕的位置不同，移動的方法也不一樣。



開始鈕 開始遊戲時請按。如果在玩的時候按，即會變成暫停，而出現選擇忍術種類的顯示面(19頁)。

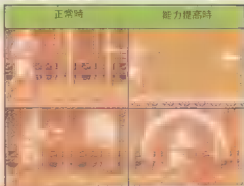
NINJITSU

要使用忍術時按。但是原則上忍術一關只能用一次。

ATTACK

攻擊。視敵人的距離，位置而定，以及我方能力是否提高，攻擊的方法都不盡相同。

朧流忍法－體術篇





近而且蹲下時



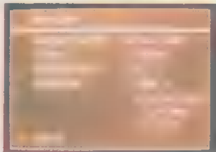
JUMP

跳躍。在跳躍中的最高點再按一次Ⓒ鈕的話，便可做被稱爲"八双飛"的翻滾 2 段跳躍。

OPTIONS

輔助設定畫面

在開始之前，若選擇「OP TIONS」，就會進入本畫面。在本畫面可以用搖桿設定初期資料。SOUND TEST 是音樂測試，LEVEL 是遊戲難易度（只能增加殘機，敵人強度不變），SYURIKINS是手裡劍數，CONTROL 是按鈕。



THE 術

主角武藏會使用 4 種奇異的朧流忍術。在各關（ROUND）中只能使用 1 次，假如這一關中有拿到"忍"這個寶物，即可增加使用次數。



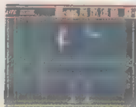






THE 跳躍

依據按鈕時間的長短可以調整高度，跳到最高點再按，還可使出"八双飛"來回旋轉。



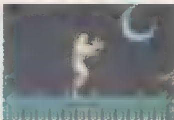




進行八双飛時，可以將手裏劍向八方投擲，要注意手裏劍的殘餘數。

手裏劍5個

▲手裏劍每拿到一個目標加5個



在提高能力的狀態移動，手裏劍或子彈都會反彈。腳下的攻擊要以蹲下來防止。



最傳統的攻擊法，敵人出現在畫面的瞬間，用手裏劍把他打倒，要養成這種習慣。

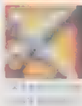


對於接近敵人的攻擊，手裏劍的發射都是[illegible]的話，就可活用忍者的[illegible]來作戰。

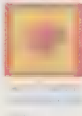


提高能力時的手裏劍，有平常3倍的威力，受到傷害便會失效，要注意。

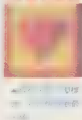
手裏劍20個



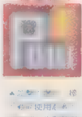
生命的恢復



生命力全滿



提高能力



[illegible]使用[illegible]

1UP



爆彈



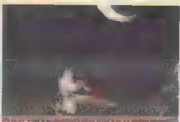
忍術



● 手裏劍([illegible]下)



◀對敵人的手裏劍、大刀、三節棍都能有效的打倒敵人，為最基本攻擊之一



對於接近的敵人，採取蹲下的狀態來踢腿攻擊。由於能連續踢腿，所以相當好用



對於接近的敵人，能力提高威力是很驚人的。大部分的敵人都能一次擊倒。

!妖魔退散!! 手裏[illegible](威力提高時) ●必殺!!最強的八双

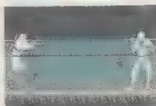


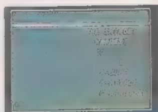
武藏使用的最厲害的技巧，即是在提高能力狀態下的八双手裏劍，似乎能把畫面上的敵人一掃而空。

要選[illegible]適合自己[illegible]級模式

在賽加五代的遊戲，Option mode是可以自由設定的。如果以全[illegible]過關爲目標的話，即[illegible]選擇Easy mode，手裏劍最高的90發比較好。



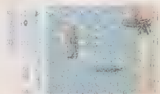




跳躍的技巧非常重要

“跳躍的技術是本遊戲過關的[illegible]鍵”，這麼[illegible]並不過分。根據按鈕時間的長短，能夠相當微妙的跳躍。使用小跳躍便可不受傷害的打倒在上段的敵人。另外一個重要的技巧是「八双飛」。假如能精通這個技術的話，就不必使用『浮身之術』。應該[illegible]確實操縱「八双飛」。









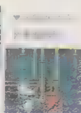


利用苦無或忍者刀攻擊敵人

雖然手裏劍有彈數的限制，不過，這正是本遊戲最艱難的地方。只要能接近寶物箱用苦無來斬，便可相當節約。假如能找機會和敵人做接近戰的話，就算不使用手裏劍，也有可能把對方打倒。如果能不犯錯誤前進，手裏劍便會剛好，因此，萬一是以沒有錯誤做爲目標的話，就應該極力節約手裏劍。無論如何，不要隨便連續發射。







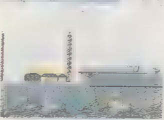
要好好利用八双手裡劍

手裏劍會朝8方向亂飛的『八双手裏劍』的技法雖然有莫大的威力，可是使用1次即會消費8發手裏劍。所以，毫無意義的連射，手裏劍在極短時間內便會消耗殆盡。因此，最好是有必要時才使用。總之，除了要確保著地點的安全以外，老對小嘍囉使用「八双手裏劍」，實在是太可惜了。只要使用普通的苦無便可充分將他們打倒。











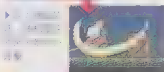
要活用增強了3倍的威力

取得提高能力的寶物，在步行中也能防禦敵人的子彈，不過，緊急時要使用這個技法是相當困難的。應注目的是，武藏的攻擊力大約提高了3倍。只要能使用這個攻擊力，連敵人的首領也能輕鬆的打倒。然後，一旦受到傷害，便會失去效果，所以，提高能力的話，便需使用「■之■」來保持攻擊力，因爲這是最佳的作戰法。













仔細記住敵人出現的位置

本遊戲，敵人的數目與出現的場所多半是一定的。敵人並不會無限制的出現，所以，只要記住敵人配置的位置，攻略即會顯得輕鬆多了。









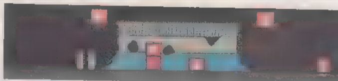
ROUND 一

忍者之里，命運由一片竹葉得知

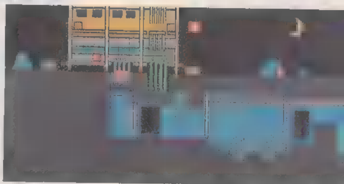
本故事是從武藏的故鄉龍流忍里開始的，三年後回到忍里，它已經被尼歐．瑞德（NEO ZEED（搞亂了。

第1關的第1地區沒有什麼問題，但是，第2地區必須擬定行動模式：記住敵人出現的場所，在他出現前把他打倒，這是本遊戲的鐵則，要多做幾次來習慣是最重要的。

第1地區



第2地區



[illegible]始要使用浮身[illegible]

在第1地區使用浮身[illegible]話，即可得到忍及20發，而且，生命力會完全恢復。



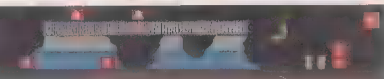
門內躲藏了5個人

在忍者屋地下的門內會出現5個敵人，去把他們打倒。



地 圖 記 號 的 説 明

1 手裏劍會增加5個	5 武藏的殘數會增加
2 手裏劍會增加20個	6 提高能力（POW）
3 生命力會恢復少許	7 能再度使用忍術
4 生命力會恢復較多	8 經過一定時間會爆炸





鐵盔要接近，由脚底攻擊

鐵盔由遠處攻擊也没有用，要走到他的附近，用掃腿或斬將他擊倒。



2UP没有受到傷害的話就回收

把鐵盔先打倒，由左邊的地下跳下去，慎重取得2UP。



布魯羅布斯達[illegible]這樣打倒

在布魯羅布斯達把刀揮下時，才能給予他傷害，雖然使用一次火龍之術再加上「八双手裏劍」可以簡單將他打倒，但這未免太可惜了，最"省"的方法是，在空檔的時間衝過去，用單發手裏劍來對付他。







二

打倒本關頭目“影舞者”的步驟

武藏現在超越了大瀑布，進入了阿吉多街。平時在外他一直想著未婚妻阿子的笑顏，可是現在連這個時間都沒有，因為這在戰鬥中是不被允許的。

從這個回合以後，會被要求完全的模式。如果被打中1發便會掉落深淵。所以，在第1地區要跳到彼岸時，要盡量先把對岸的敵人消滅。在這木地區要慎重。

在第2地區，要盡量通過建築物的上面前進，最下層可以說完全沒有用。第1地區最後的2UP，可以用來作無限增殖機。



對付這個首領，唯有使用接近戰。用火雷之術搶攻一下；在著地時，再用苦無或者刀不斷的斬擊。最後一個的本體雖然是難以看見的黑色，但是只要注意投出來的手裏劍就沒有問題。儘快把他打倒。否則將他引到畫面的外面再用手裏劍連續攻擊也不錯。









▶▶剩下的只有本體，趕快把他幹掉吧！

在被殺之前殺人是忍的奥義

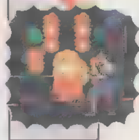
還前進還發射手裏劍可向後攻擊畫面外的敵人。第1地區大部分的敵人都可以用此方法打倒。



手裏劍20發會很快補充！

藏在第2地區的20發可以在這個場所取得。這時要用八双飛，跳躍。





這個地方要用八双手裏劍！

到這個圖片的場所時，要用八双手裏劍先把它打倒。

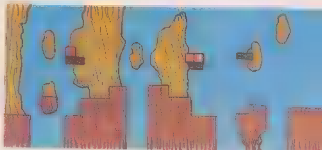
八双飛能使難關變的容易！

在第1地區的2個關本地帶使用八双飛便很輕鬆。





第1地區



第2地區





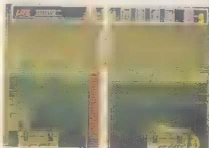


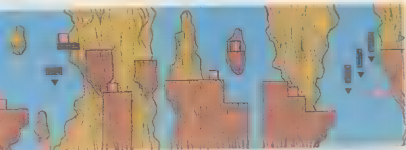
在3千尺的高空飛舞的八双手裏劍！

武藏潛入了在機場的Z・D・F的運輸機，準備和生體電腦對決。

在飛機場，用八艘飛在金屬網兩側跳來跳去是非常重要的。使用八双手裏劍的話，在你走的那一側會碰到敵人，這個事實必須好好記住。此外，在金屬網支柱的前側，要從支柱不重疊的地方跳躍，這樣才能踏上柱子頂端這是非常重要的。

如果在第2地圖處站在門前的話，則會被拋到空中去。假如只在門邊露出一點點的身體就非常安全







記憶■最強的必殺技

要記住第1地區的全部敵人，而且，必須讓他們在出現前便消失



讓看不見的敵人永遠■默！

取得POW之後，馬上用手榴劍將投擲炸彈的傢伙解決掉，否則就不太妙



在前往下面之前將敵人打倒！

在敵人用吊纜往下去以前，一定要將他們打倒。



吊纜不僅是搭乘的

在這個地方的下面有2個士■，如果跳下去便不會射擊





生體電腦

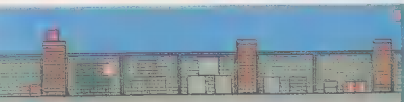
保護「生體電腦」的砲台，左側的即使在射擊中也會突然追著武藏移動，但是，右側的是發射後才會移動。進入右側攻擊比較方便，要掌握時機。

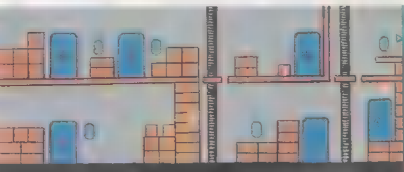










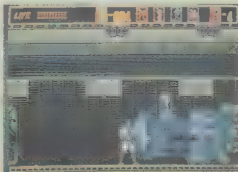






電腦暗殺法傳授

共有2種方法。一是站在畫面最右邊，然後是左右閃開雷射角攻擊弱點。另一個是使用安全地帶，場所是打開著的門前。由這個場所到本體經常都不會使用雷射鎗射擊，但打開時從左側進入安全地帶比較安全。





ROUND 四

在廢墟的花園聽東

等待降落在地上的武藏的是，謎樣的廢墟世界。這裡並沒有人煙存在。廢墟是未來的遊園地嗎？………

第 1 地區是很簡單的畫面。發揮過去的經驗，先行進入。



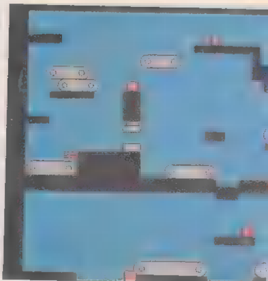








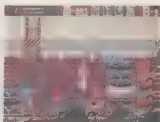


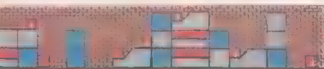


洋的蝴蝶歌

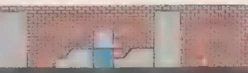
相反地，第2區必須有完全模式化移動的必要。以右→左→右的方式前進，然後利用起重機右上的出口做為目標。

這個地區的2 UP只要以蹲下的姿勢去拿就可以不死。









魔鬼終結者





在這回合，會把廢鐵丟過來的首領，他的弱點是頭。除了在他蹲下來拿取廢鐵、由拿到丟的這段時間內，你是沒有機會攻擊他的。假如你太靠近的話，他會以無敵的姿態朝你衝撞過來，所以，要保持相當的距離，然後掌握適當的時機攻擊。自認能力不足的人，要等到首領把廢鐵拿到頭上時，再靠過去攻擊，不過，在你使用這個方法時，首領一定會採取衝撞的攻擊，在你攻擊 2 ～ 3 次後，要立即跳開。

ROUND 五

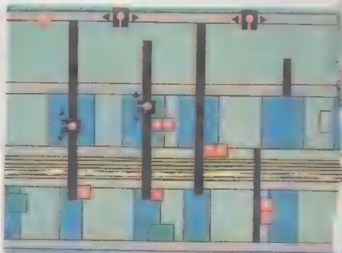
生體機械在我一擊

走在大都市，武藏不斷在的思考這個都市和與死亡交戰的自己相比，可以說正好相反。看在都市的外像……這個冷冽的都市和我並沒有兩樣……。

在第 1 地區要從這個建築物爬上去

START

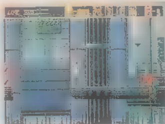
第1地區





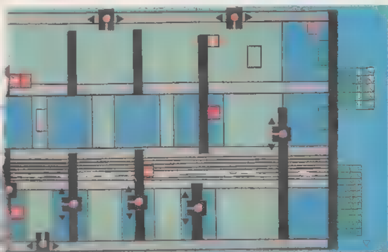



之下而亡



要一邊躲避雷射砲台，一邊利用雷射砲台做爲立足場，這就是要領。

第 2 地區與第 3 關相同，有道路側與外側。碰到紅色的車子會受到傷害，但是，它會以一定的間隔來，所以應該可以預測。此地區要避免作八双飛跳躍。





忍者必殺攻略術

用■■■判斷是必要的

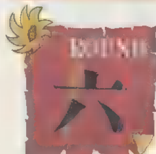
■1樓移■■樓時，必須以2樓士兵的子彈聲做爲訊號。在■響終止以前，必■做八双飛。



基本上要注外側

將士兵打倒，外側便很安全。進入道路時，要注意紅色的車子，然後用八双手裏劍來攻擊女忍者。

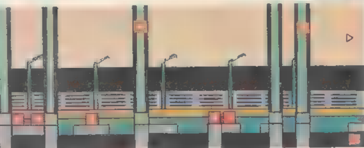




中國城降下鮮紅色

中國城有和NED-ZEED聯手的華龍一族在等待。他們會以中國功夫對付忍者。

在第1地區跳躍時，容易碰到上面的敵人。也■■某種程度的模式化。關於使用三節棍■■敵人，要以下、上、下的順序來防禦。



OUND5編

在終■以■的2UP

這個 2 UP 在道路使用八双手裏剣就會出現。■身體露出一半，便可安全取得。



巨大拖車（假名）暗殺法傳授

必須破壞 3 個核心，中間的核心站在此地，即等於處在安全地■。假如掉到下面便會嚴重受傷，這點要注意。



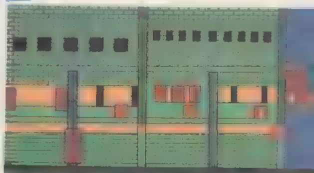
的雨



亦即，要採取和他相反的攻擊。不■太接近桃華（功夫美人），■保持相當的距離攻擊。

在第 2 地區，以不■■纜桿爲優先。進入■道就無法出來。最後過■之前，要取得忍的寶物。

第1地區



第2地區



[illegible]此打倒紫[illegible]與桃華！

在照片的場所[illegible]下降之前，要打倒桃華，然後在中央下降



▶只要在[illegible]攻擊，[illegible]可[illegible]打倒

其次的[illegible]物要從下[illegible]上來

假如砸不到的話，可以使用浮身術，用八双[illegible]便可到達



▶必須在[illegible]界線的地方[illegible]

用恢復的生命力來渡過緊急的場合！

在圖片的場所能夠恢復生命力，所以絕對能安心。



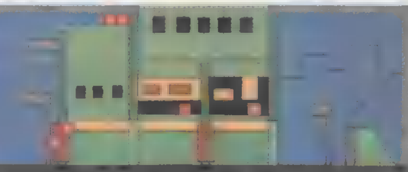
▶必須好好記住這個地方。

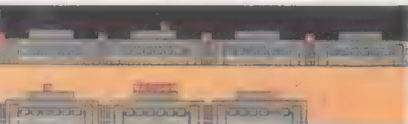
看不見的寶物

在到達過關之前，圖片的地方會出現[illegible]的寶物



▶[illegible]







假蜘蛛人與假蝙蝠俠的格殺技傳授

對付蜘蛛人時，要先施展浮身之術，然後拉遠距離攻擊



▶用浮身之術會比較好

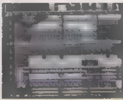
畫面的左下方是蝙蝠俠攻擊的死角，在此位置即使沒有鏢也無所謂



▶在左下方攻擊假蝙蝠俠

蝙蝠俠向上飛是攻擊前兆！

當假蝙蝠俠向上飛時，是將使用橫向衝刺的前兆，要準備跳



▶[illegible]

依然危險！還是要小心

當假蝙蝠俠向上飛出畫面後，要馬上跳起；落地後則要接著蹲下閃避



▶跳完後要接著蹲下閃避

七

港口及巨大戰艦內部

7-1

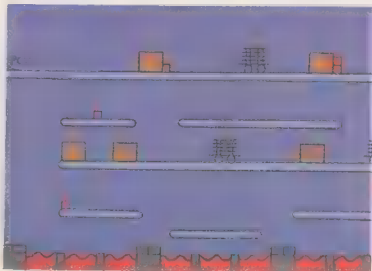
這一關的跳躍成功與否，是決定生死的關鍵。中間的長距離跳躍，雖然不用浮身之術亦可跳過去，但失敗率奇高。為了要通過這個瓶頸，只好在前面不用忍術，留到此處才用。(微塵之術可用)







START ▶



7－2

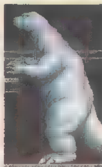
如果平安地跳過了７－１的瓶頸部份，就會進入巨大戰艦的內部。戰艦的入口處便藏了一個ＰＯＷ，可以先取得。敵人攻擊十分平凡，並不具有威脅性。不過途中有一個「忍」的寶物，要記得拿。



▲[illegible]



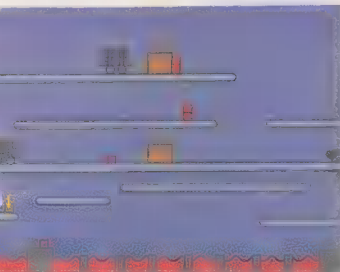
▼[illegible]



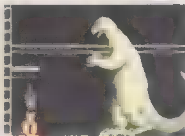
BOSS

哥吉拉





必殺！快攻必勝「微塵之術」





在第7關的最後，會出現巨大的怪獸頭目——哥吉拉。當然，這並不是真正的哥吉拉，而是仿冒的假貨。但是雖然說是假貨，威力却依然十分驚人。尤其是強力的尾巴，武藏若不小心被打中的話，將會受傷慘重。真正對付牠的辦法，我們後面再研究；現在教你一個最快的方法，那就是動用「微塵之術」。「微塵之術」只會扣掉你的殘機，却不會用掉「忍」；只要人數夠，便可繼續使用。使用3次微塵之術，即可馬上解決這個巨大的傢伙。

哥吉拉暗殺法傳授

現在所要教你的，是正式的哥吉拉暗殺法。

一開始時，先跳上平台由遠距離用手裡劍攻擊哥吉拉的[illegible]（[illegible]部）。在接近到右圖的距離之前，要用跳躍躲避火焰。之後則要仔細觀察，當牠頭向上抬準備要噴火時，就立刻躍下平台，利用平台擋住上方噴下的火焰，若牠反身用尾巴掃，則再跳上平台攻擊。如此反覆即可獲勝。（哥吉拉背對武藏時，仍可用手裡劍攻擊）













終於到達了NEO ZEED的本部"要塞島"了。這是最後的一關了，因此連一些小嘍囉也變得十分兇悍。尤其麻煩的是兩種以上敵人的混合攻擊，常會將武藏逼得手忙腳亂。第1地區的地形十分單純，但是第2地區却是由8個地帶串連而成的迷宮。爲了不在迷宮中繞圈子，必須仔細研究後面的地圖。

8-1

狂風暴雨正侵襲著地區。本地區的地形十分簡單，但敵人的砲火猛烈，一不小心就會掉落海中；所以沒有把握的人務必要使用"雷之術"以防不測。在本地區的中途可以取得一個「忍」的寶物，取得後可使用2次忍術，故千萬不能漏掉。



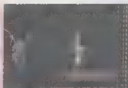




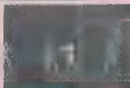


8-2

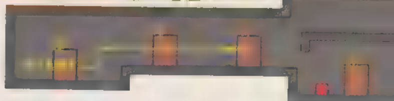
在第2地區是一個相當複雜的迷宮；但是敵人若是被消滅了，就不會再出現。可是如果沒有儲存2個或2個以上的「忍」，要打倒頭目便非常困難。







ROUND8 第2地區(8-2)



(※同樣編號的門表示是相通的門，有"O"號是入口)
(⇨表示最短路徑)

三





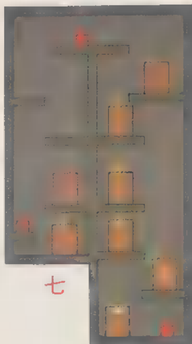
第8關第1地區攻略POINT



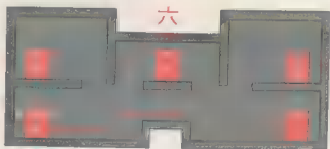
▲在第8關第1地區的此地方有一個忍的寶物，取得後可以使用2次忍術，請務必要取得。

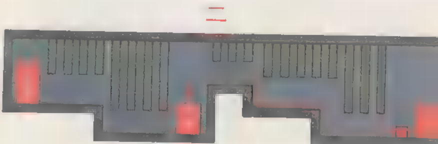


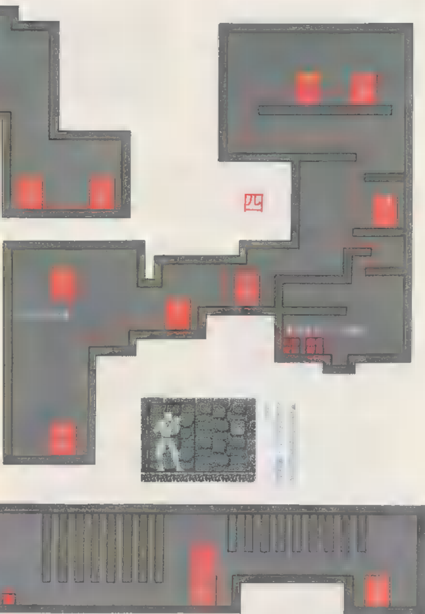
▲第8關第1地區的地形雖然十分單調（故省略地圖），但敵人攻擊卻十分猛烈，要用雷之術防禦以備萬一。

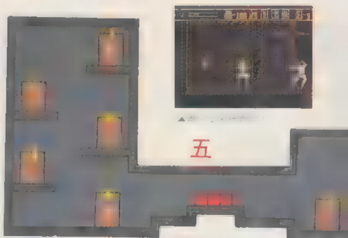



八

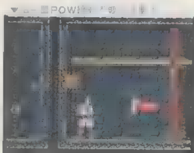

六


二


四



▼□一■POW!



最終頭目

NEO ZEED!!







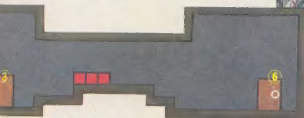


※直子的生還與否，會有2種不同的結局畫面。



◀白鳳和紅蝎是相當強勁的對手。尤其白鳳的三節棍相當厲害。





密技

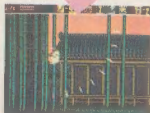
超級忍—無限手裏劍!!



稍待一會兒……



而痛快地使用八双手裏劍!



很多人在玩"超級忍"的時候，都有一種相同的感覺，那就是"手裏劍不够用"，"無法自由地使用八双手裏劍"。現在終於找到了能擁有無限手裏劍的密技了!先選到OPTION畫面，將手裏劍的支數改到"○○"，然後什麼都別動，靜待一會兒，手裏劍的數目會突然變成"　"(無限)，如此就成功了。不過在使用此密技前，其他資料都不能更動(包括等級)否則就不會成功。成功後則可變動。

雷霆計畫・孔雀王2・超級忍者 完全攻略本

新聞局出版事業登記證
局版台業字第二九八一號
出版者：華鍵出版社
發　行：華鍵出版社
新店市中正路217號四樓
編　譯：本社編輯部
總經銷：華泰書店
華泰科學勞作教材社
新店市中正路217號三樓
電　話：九一八一八一九六
九一一一五〇二一
郵政劃撥：〇五四八四五〇二
華泰書店帳戶收
香港總經銷：翡翠行
九龍旺角西洋菜街
1A－1K（百保利大
廈17樓）一七一一室
電　話：三－三二五五一六
每本定價一二〇元

雷霆計画
孔雀王2
超級忍者



完全攻略本

定價 120元

華泰書店

RP004-03-90120-1 SWL B01 [C] PA80

L310430-00-00 • M295395-00-00